Nintendo

GAME BOY™

DMG-AKBP-NOE

KIRBY'S DREAM LAND 2™

SPIELANLEITUNG

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY System paßt.



Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:
- Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.
- Sie können sie bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgeben.

–Bitte informieren Sie sich bei Ihrer Gemeinde.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Nintendo® Game Boy™ Spielkassette KIRBY'S DREAM LAND 2™* entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

INHALT



DIE GESCHICHTE DER REGENBOGENINSELN

Kirbys Heimat sind die Regenbogeninseln. Die Regenbogenbrücken, die die Inseln untereinander verbinden, wurden vom hinterhältigen Dark Matter gestohlen. Er hat König Nickerchen hypnotisiert und möchte das Dream Land in eine dunkle Welt verwandeln. Mit drei neuen Freunden und fantastischen Fähigkeiten begibt sich Kirby auf sein neuestes Abenteuer, um das Dream Land zu retten.

CONTROLLER-FUNKTIONEN

+ Steuerkreuz



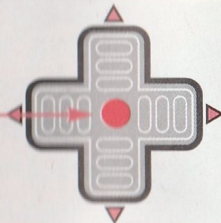
▲ Fliegen
▲ Durch Türen gehen



▼ Schlucken → Spezial-Power übernehmen
▼ Ducken
▼ Durch dünnen Boden fallenlassen



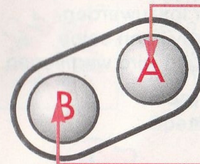
◀▶ Kirby bewegen





Select
- Freunde loslassen
- Spezial-Power aufgeben

Siehe Seite 12, wenn Kirby einen Freund bei sich hat

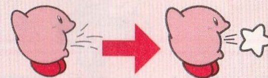


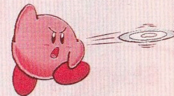
A-Knopf
- Springen



Start
- Pause

B-Knopf
- Einsaugen → Auspusten
- Spezial-Power einsetzen





- **Du kannst nicht unter Wasser oder im Besitz einer Spezial-Power einsaugen.**

Verwende den Wasserstrahl (Wasser)/Pustekuchen (Luft).

CONTROLLER-FUNKTIONEN (FORTS.)

Select: • Spezial-Power aufgeben / • Freunde loslassen
Drücke den Select-Knopf, wenn Kirby in Begleitung eines Freundes ist und eine Spezial-Power besitzt, um die Spezial-Power loszuwerden. Drücke erneut Select, um den Freund loszulassen. Kirby kann seine Power durch Einsaugen zurückerhalten, aber sein Freund wird wegfliegen.



Start: Drücke den Start-Kopf und wähle „EXIT", um ein Level zu verlassen. Der Stage-Auswahl-Bildschirm erscheint. (Hinweis: Du kannst nur ein bereits durchgespieltes Level verlassen.) Mit „CONTINUE" spielst Du im aktuellen Level weiter.

Im Kampf mit einem der Bosse kann Kirby das Level nicht verlassen!

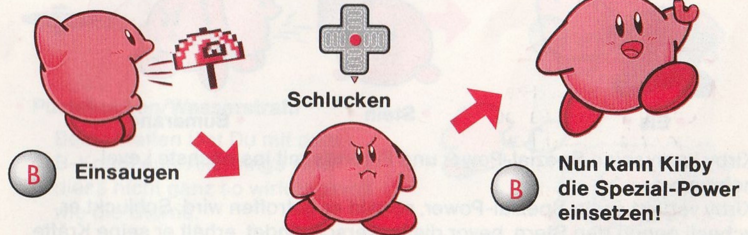


IM KAMPF MIT GEGNERN

Spezial-Power



Einige Gegner besitzen außergewöhnliche Fähigkeiten. Diese kann sich Kirby aneignen, indem er den Gegner einfach schluckt. Atme ihn ein und drücke das Steuerkreuz nach unten, um die Fähigkeit zu überneh-men. Mit dem B-Knopf kannst Du nun die Spezial-Power einsetzen.

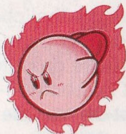


IM KAMPF MIT GEGNERN (FORTS.)

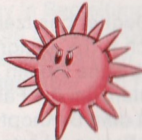
Verschiedene Spezial-Power:



• Schirm •



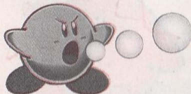
• Feuerball •



• Igel •



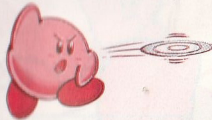
• Elektro •



• Eis •



• Stein •



• Bumerang •

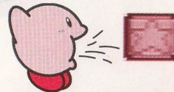
- Kirby kann seine Spezial-Power und Freunde mit ins nächste Level nehmen.
- Kirby verliert seine Spezial-Power, sobald er getroffen wird. Schluckt er schnell genug den Stern, bevor dieser verschwindet, erhält er seine Kräfte zurück.

Weitere Angriffsmöglichkeiten

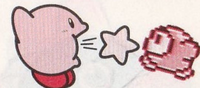
• **Einsaugen → Auspusten**



Drücke den B-Knopf, um Gegner oder Blöcke einzuatmen und nochmals, um sie wieder auszuspucken. (Einige Gegner können weder besiegt noch verschluckt werden.) Verschluckt Kirby mehr als zwei Gegner auf einmal, wird seine Waffe noch mächtiger!

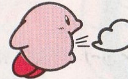






• **Pustekuchen/Wasserstrahl**

Beide Waffen löst Du mit dem B-Knopf aus. Allerdings sind diese nicht ganz so wirkungsvoll wie die Sterne.





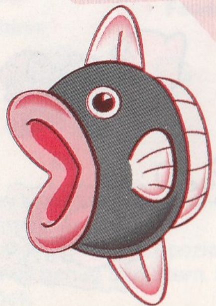
DIE DREI FREUNDE VON KIRBY

Rick

Rick, der Hamster trägt Kirby auf seinen Schultern.

Rick rutscht nicht auf Eis aus!





Kine

Kine, der Fisch ist ein Meister im Schwimmen.

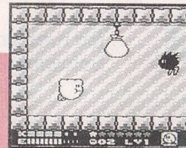
Mit Kine kann Kirby auch unter Wasser Gegner verschlucken.



Coo

Mit Coo, der Eule erreicht Kirby auch die entlegensten Orte! Und warte erst einmal, bis er im Besitz einer Spezial-Power ist...

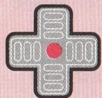
Zusammen mit Coo kann Kirby gleichzeitig fliegen und schlucken!



Besiege den Mini-Boss, der gerade Wachdienst hat. Sobald Du Deinen Freund aus dem Sack befreist, kann er Dich begleiten. Wenn seine Energieanzeige leer ist, verschwindet er, Du darfst allerdings weiterspielen. In einigen Fällen ist es auch ratsam, Deinen Freund gehen zu lassen.

WENN DICH EIN FREUND BEGLEITET...

Die Controller-Funktionen sind im Grunde genommen die gleichen.
Der Einsatz der Spezial-Power hängt vom jeweiligen Freund ab.



+ Steuerkreuz:

- **Land:** Nach rechts und links bewegen. Drücke nach unten, um Stufen hinabzusteigen (nur mit Rick).
- **Wasser/Luft:** Bewege Kine und Coo in jede beliebige Richtung.
- **Du kannst Dich nicht ducken.**



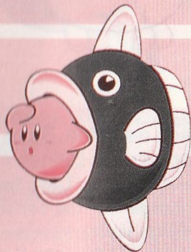
A-Knopf:

- Mit Kine und Coo erhöhen sich Deine Schwimm- und Flug-Fähigkeiten.

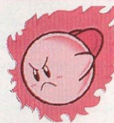
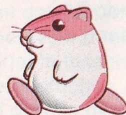
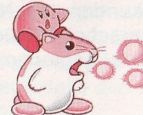


B-Knopf:

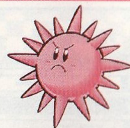
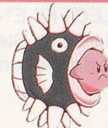
- Spezial-Power einsetzen.
- Einsaugen → Auspusten (Nur ohne Spezial-Power!)



Probiere verschiedene Kombinationen!

 +  = 

Flamme + Rick = **ununterbrochene Feuer-Attacke**

 +  = 

Nadel + Kine = **Stachel-Attacke**

 +  = 

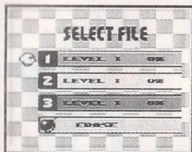
Sonnenschirm + Coo = **Wirbel-Attacke**

AUF GEHT'S!

Stecke die „Kirby's Dream Land 2"-Spielkassette korrekt in Deinen Game Boy und schalte ihn an. Nun siehst Du für ein paar Sekunden das „Nintendo®"-Logo, bevor das Titelbild erscheint. Drücke dann den Start-Knopf, um das Spiel zu beginnen.



Dein Abenteuer wird im „SELECT FILE"-Menü gespeichert. Suche Dir mit Hilfe des Steuerkreuzes einen Speicherplatz aus und drücke entweder den A- oder Start-Knopf.



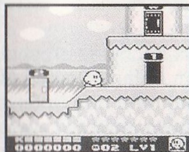
Mit der „ERASE"-Option löschst Du gespeicherte Spiele. Setze Kirby auf den Speicherplatz, den Du löschen möchtest und betätige entweder den A- oder Start-Knopf. (Mit dem B-Knopf widerrufst Du Deine Wahl.)

Als nächstes erscheint das „ISLAND SELECTION"-Menü (Insel-Auswahl). Am Anfang Deines Abenteuers kann Kirby nur die erste Insel aufsuchen. Während des Spielverlaufs lassen sich allerdings bereits durchgespielte Inseln jederzeit wieder besuchen. Bewege dazu den Warp-Stern auf den gewünschten Ort und drücke den A-Knopf.



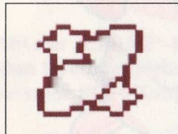
DER SPIELVERLAUF

Nach der Einführungs-Sequenz erscheint das „STAGE SELECTION"-Menü (Stage-Auswahl). Besuche jede Stage in der richtigen Reihenfolge. Die Tür zum Endgegner öffnet sich erst, wenn alle vorherigen Stages durchgespielt wurden. Die nächste Insel erreicht Kirby nur nach einem Sieg über den Endgegner!



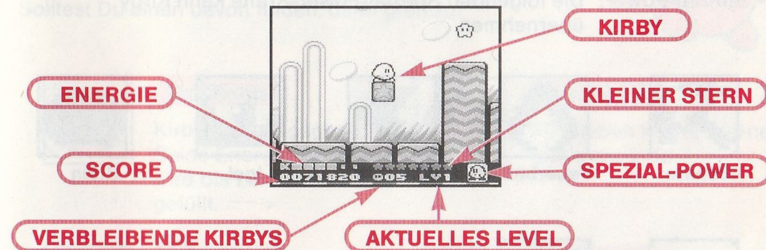
Nach jeder Stage springt Kirby hoch und landet auf einer Bonus-Wolke. Mit dem richtigen Timing (A-Knopf) lassen sich nützliche Gegenstände einsammeln.

Regenbogentropfen



Um Dark Matter gegenüberzutreten, muß auf jeder Insel ein versteckter Regenbogentropfen gefunden werden. Sobald Kirby das Versteck entdeckt, erscheint ein Zeichen auf der Insel. So weißt Du immer, wo Du noch zu suchen hast. Sollte Kirby den Regenbogentropfen mal nicht beim ersten Durchgang entdecken, kann er die Insel jederzeit wieder aufsuchen.

DAS SPIELFELD

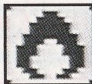


- **Energie:** Die Energie-Anzeige reduziert sich bei jedem Treffer.
- **Score:** Im Kampf gegen Bosse und Mini-Bosse erscheint hier deren Energie-Anzeige.
- **Verbleibende Kirbys:** Sammel 1-Ups oder kleine Sterne, um die Anzahl Deiner Kirbys zu erhöhen.
- **Kleiner Stern:** Kleine Sterne sind an den unterschiedlichsten Orten zu finden.

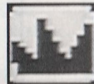
DAS SPIELFELD (FORTS.)

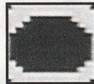
- **Spezial-Power:** Die folgenden Spezial-Power-Kräfte kann Kirby übernehmen.


Schirm

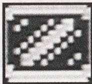

Feuerball

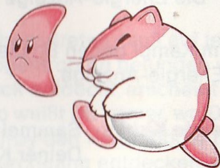

Bumerang


Igel

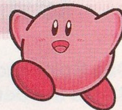

Stein


Elektro


Eis



GEGENSTÄNDE

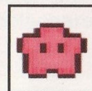


Solltest Du einen davon finden, dann greif zu!



Maxi-Tomate

Kirbys Lieblingsgemüse. Seine Energie-Anzeige wird bis zum Anschlag gefüllt.



Kleine Sterne

Für sieben kleine Sterne gibt's ein 1-Up.



Lebens-Limo

Füllt Deine Energie-Anzeige teilweise auf.



Warp-Stern

Er transportiert Kirby und seine Freunde zu den Inseln.



1-Up

Extra-Leben

GAME OVER

Das Spiel endet, wenn alle Kirbys verbraucht sind. Wähle auf dem Game Over-Bildschirm „CONTINUE", um weiterzuspielen, oder „END GAME", um zum Titelbild zurückzugelangen.

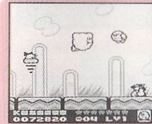


TIP

- **Sei vorsichtig, wenn Du irgendwo hinunterspringst, ohne dabei zu sehen wohin. Einige Abgründe sind endlos und Du verlierst einen Kirby!**
- **Kirby blinkt, wenn er getroffen wird und ist solange unverwundbar.**
- **Einige der Gegner sind die natürlichen Gegner Deiner Freunde, also aufgepaßt!**

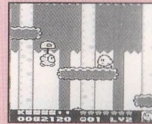


DIE REGENBOGENINSELN



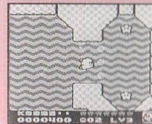
Level 1: Grass Land

Das Grass Land ist eine offene Wiese. Zusammen mit Rick bildet Ihr ein unschlagbares Team. Achte auf Whispy Woods!



Level 2: Big Forest

Luftkämpfe sind hier an der Tagesordnung, aber mit Coo dürftest Du mit einem blauen Auge davon kommen. Nuff und Nelly warten schon auf Dich.



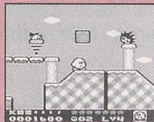
Level 3: Ripple Field

Der größte Teil von Ripple Field befindet sich unter Wasser. Schnapp Dir Kine, den Fisch und triff auf Sweet Stuff!



DIE REGENBOGENINSELN (FORTS.)

Level 4: Ice Berg



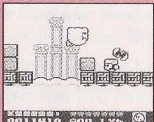
Boss: Ice Dragon

Level 5: Red Canyon



Boss: Mr. Shine & Mr. Bright

Level 6: Cloudy Park



Boss: Kracko

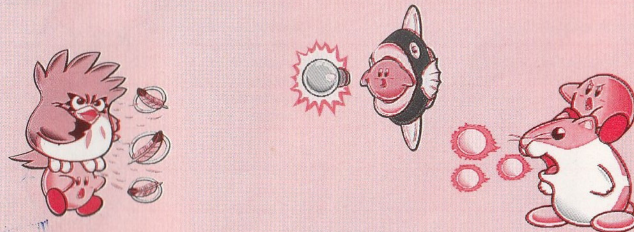
Level 7: Dark Castle



Boss: König Nickerchen

Die finale Begegnung (vs. Dark Matter)

Nur mit dem Regenbogenschwert hat Kirby eine Chance. Die Legende besagt, daß die versteckten Regenbogentropfen etwas mit dem geheimnisvollen Schwert zu tun haben. Wird Kirby es schaffen, das Dream Land vor Dark Matter zu retten?



NOTIZEN



GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818



Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim

PRINTED IN JAPAN